技术狂欢与反思：聚焦元宇宙之下的几个悖论

刘亚楠　王　月
（伊犁师范大学，新疆　伊宁　839300）

摘　要：元宇宙是最近十分火热的复杂概念，不仅关涉技术突破与资本利益，更需要反思其中深层的文化问题。本文从元宇宙带来的场景化体验出发，探讨元宇宙的真实性与内在迷幻性、文艺的光晕与版权问题，信息民主化的同时又对想象和思考产生影响，能否达到理想形态下诗意的栖居，是在场还是缺席？是赋权还是制约？而无论何种技术的演进都应该聚焦于人的全面发展与促进社会整合。

关键词：元宇宙；进步；反思；悖论　　　**中图分类号：**G206　　　**文献标识码：**A
文章编号：1671-0134（2022）02-024-04　　DOI：10.19483/j.cnki.11-4653/n.2022.02.005
本文著录格式：刘亚楠，王月．技术狂欢与反思：聚焦元宇宙之下的几个悖论[J]．中国传媒科技，2022（02）：24-27.

引言

对尚未到来的“元宇宙”，喻国明做出了展望，未来媒介的进化逻辑是从“场景时代”到“元宇宙”再到“心世界”，以此来实现人社会实践的自由度突破。他认为：元宇宙是集各项互联网相关技术的终极数字媒介，“去中心化地扩展现实是推进元宇宙构建的重要着力点。”[1]“XR视野下元宇宙的含义与场景”产学研讨会对“元宇宙的概念、应用场景和技术支撑，以及元宇宙的构建给媒体发展甚至人类社会带来的重大机遇和革命性影响等热点话题展开讨论”。[2]

1. 元宇宙是什么？

“元宇宙”究竟是什么的问题，目前还未形成统一定论，但2021年3月游戏社交平台Roblox在美股上市，“元宇宙”概念便在资本市场爆炒，各大科技公司争先恐后地开拓这一领域。

1.1 元宇宙的概念

“元宇宙”从词义角度来看它的英文表达即“Metaverse”，由“Meta”和“Verse”两部分组成。“Meta”一词有“超越”，“Verse”源于“Univers”是Uni（一体的）与Verse（趋向）的合成[3]，元宇宙构想的是全人类趋于一体的具有超越性的存在状态。2021年被称为“元宇宙”元年，尼尔·斯蒂芬森的科幻小说《雪崩》中描绘了一个平行于现实世界的数字化虚拟世界，所有现实中的人同时拥有两个身体，即现实身体与“元界”里的数字身体Avatar。主人公阿弘戴上目镜就可以看见与现实世界几乎完全一样的场景，这些场景“能够被眼睛看到，能够被缩小、被倒转。它并不真正存在”，这些高度现实化的虚拟景象的制造者是计算机协会全球多媒体协议组织的忍者级霸主们，这些由数据构成的世界与真实世界唯一的差别就是，“它并不真正存在。它只是一份电脑绘图协议，写在一张纸上，放在某个地方，更确切地说它们不过是一些软件，通过遍及全球的光纤网络供大众使用”。[4]

1.2 元宇宙概念运用现状

微软提出企业元宇宙，计划通过一系列整合虚拟环境的新应用程序实现元宇宙；扎克伯格将Facebook更名为Meta，宣布将在VR实验室团队下成立元宇宙产品团队，聚焦元宇宙生态构建；苹果、谷歌公司更是频繁布局VR\AR；国内的腾讯、字节跳动、网易、莉莉丝、米哈游、中青宝等公司也都有涉及元宇宙的建设。Roblox公司CEO巴斯祖基指出：成为元宇宙至少要满足八个特征，即身份（Identity）、朋友（Friends）、沉浸感（Immersive）、低延迟（Low Friction）、多元化（Variety）、随时随地（Anywhere）、经济系统（Economy）、文明（Civility）。[5]也就是说，人们可以不受时空限制地凭借虚拟身份低延迟体验到沉浸感社交，同时元宇宙里多元化的内容与出色的经济系统确保人们能长期在“元宇宙”中生活并改善和创造数字文明。

简而言之，元宇宙就是“互联网、虚拟现实、沉浸式体验、区块链、产业互联网、云计算及数字孪生等互联网全要素的未来融合形态，又被称为‘共享虚拟现实互联网’和‘全真互联网’”。[6]它不归属于任何人或者公司，任何人都可以通过任何设备进入元宇宙并改变这个宇宙里的内容，而不只是看看这么简单。人们处在基于设施完善的虚拟数字世界中，可以和现实物理世界一样，全方位实现身份认同、货币交易、社会归属等个人和社会的需求。

2. 场景化体验会造就什么？

罗伯特·斯考伯和谢尔·伊斯雷尔在《即将到来的场景时代》发展了“场景”的概念。他们认为：场景以

移动终端、传感器、社交媒体、大数据、定位系统为动力由此产生“在场感”。人们可以穿梭于不同的现实与元宇宙融合构筑起来的场景空间追求超真实的即时体验，被限制的身体与移动的视觉感受之间的巨大张力在元宇宙中得到补偿。

2.1 真实与迷幻

安妮·弗里德伯格指出：“我们视觉框架的极限和多样性，决定了我们世界的边界和多样性”。[7] 逼真的场景化体验避免了远程感知复杂性造成对真实事件全貌理解的偏差，也许会降低人们被数据、算法、程序、词汇、陈述方式、图像、蒙太奇“欺骗”的可能性。

随着元宇宙对媒介形态的颠覆，人的延伸也将随之升华，人的生命体验有了更多的超出现实生活的层次。元宇宙作为一种未来媒介，可以帮助人类打破既有的社会性实践疆界。人们利用可穿戴的传感设备进入数字化的虚拟场景之中。文字产品不需要首先通过阅读从而在人脑中形成形象传达信息，而更具现实可感性，技术进步所带来的虚拟世界的现实沉浸感大大提高了观赏者的参与感，沉默的文字产品艺术开始“说话”，从被观看者转化为更具现实体验感的自足表演者，文学场景与人物在元宇宙中得到高度还原，感官缺席重新在场，拉近了读者与作品之间的距离，读者与作品、读者与作者成为更具文本间性与主体间性的关系。

元宇宙是技术的有机整合，它所展现的大多是理想化形态。其内在经济系统与基本规则甚至是元宇宙本身也成为具有其内在逻辑性的事件或可进行解读的故事性文本，它复杂沉浸的狂欢化体验大大增加了对元宇宙本质理解的难度。吉尔·德勒兹认为“通过彻底消除虚拟与真实之间的传统区别，有一种能够唤起人们共鸣的方式来理解这种动态”。[8] 现实与虚拟于内在层面相互关联平展成一种均匀的一致性。无法识别真伪的虚拟体验与相互矛盾且无法彼此印证信息的迅速传播，形成乱花渐欲迷人眼的复杂感知记忆之场。

2.2 文艺光晕与版权

从机械复制时代的纸质文学样态到图像化影视文学样态再到互联网技术下的多媒体符号融合的新媒介文学重构了中国当代文学格局。“纵向呈现文学的演进轨迹与媒介技术革新的密切相关，又横向呈现出不同媒介文学形态的各自特性、文学多样化多元性发展规律以及不同媒介文学形态共处、共融的发展态势，亦证明了新媒介文学生成的合理性与必然性”。[9]

文艺批评的四个要素分别为艺术家、作品、世界、欣赏者 [10]，其中任何一维的变化都会对文艺发展产生影响。随着技术的进步，是否会产生比小冰写诗更具艺术创造力的 AI 写作？先锋艺术家如何将技术与艺术融合创造出更丰富的艺术形式？新的媒介形态会催生出何种新的艺术样式？具体如何创新？

本雅明认为原作的“光晕”随着机械复制时代的到来消失殆尽，“真品”和“摹本”的区别不再有效，本真性的判断标准也不再适用。“光晕”作为艺术最后的守护神，“它对于感官的训练，把人直接带到过去的记忆之中，沉浸在它的氛围之中。同时‘光晕’赋予一个对象以‘能够回头注视’的能力，从而成为艺术品的无穷无尽的可欣赏的源泉”。“显示了人和客体之间自然的、非异化的关系”[11]，因此不应该被摧毁，而应当被保留。

互联网时代打击盗版的成本高，数字艺术的版权保护难度大，而元宇宙中的 NFT 利用区块链技术，将数字资产与创作者永久绑定在一起，版权的归属可以在数字钱包里一目了然。大大激发创作热情，“内容也将呈现更加多元化、高质量的态势，基于用户需要的价值导向的内容生产也将成为传媒领域的创新重点”。[12] 原作的“光晕”随创作唯一性和不可复制性再现，是对艺术家创作成果的尊重，但是解决传统的版权确认问题之后又带来了新的版权问题，如：“NFT 的铸币权归谁，著作权人及被授权人的权利安排”“权利人如何维权，如何拿到属于自身的权利”。[13]

3. 信息民主化与思考的危机

互联网普及带来了全新的生活空间和记录的方便快捷，同时也面对着诸多困惑、侵扰和乱象：注意力难以集中、记忆的标签化、虚假信息、想象的匮乏等诸多问题。

3.1 信息民主化

以载体形式对记忆的影响来看，口述为主的无文字时代的社会主流价值观最不容易受到挑战；以文字书写社会规范的时代，文字被看作雕刻和持久意义上的写入与需要解密的现实索引，形成了“文以载道”、敬惜字纸的传统。

大数据与云计算技术的不断发展使大量可感可视的信息无延迟地爆发式传达，“摧毁了印刷媒介长期以来制造的社会空间感。印刷媒介对世界的再现必须经过语言的中介，它在识字者与不识字者、具有某种阅读兴趣和不具有某种阅读兴趣者之间制造了社会情境的区隔，这导致儿童与成人、男性与女性、精英与大众、白人与黑人对于现实的想象被媒介空间塑造”。[14]

信息获取的便捷化与网络社会的虚拟、开放性给予草根群体更多言说的机会，普通群众从单一的读者、观众维度转变为作家、导演、艺术家、信息发布者、交流参与者，无论性别、种族、年龄、阶层、身份都能在互联网平台畅所欲言，众声喧哗的时代来临。抖音短视频、

B站等自媒体平台与青年亚文化迅速崛起的同时，爱国主义的表达呈现出有别于主流媒体规范的去中心、非正式的草根化爱国表达，用夸张、恶搞、多义的表情包取代单一的口号，用"阿中哥""小粉红"等更温情接地气的称呼将国家形象具体切近，用戏谑、反讽的新方式表达对祖国的深沉的爱。

信息技术的进步将创造性的娱乐化表达方式迅速播撒到各个角落，使得群体社会成员共享信息，还"能将信息永久保存准确记录信息的发生时间和传播途径"[15]，不受时间和空间的限制。使用者与媒介形成一种双向驯化的关系，使用者在网络中接收信息形成与世界的想象性关系，同时赋予媒介新的意义，形成超越时间、空间、地理、文化的去中心化传播机制。

3.2 深入思考的危机

尼葛洛庞蒂在《数字化生存》里提到："多媒体的表现方式太过具体，因此越来越难找到想象力挥洒的空间。相反地，文字能够激发意象和隐喻，使读者能够从想象和经验中衍生出丰富的意义。阅读小说的时候，是你赋予它声音、颜色和动感。"[16] 文字的隐喻和神圣性在以计算机信息技术计量存储容量的"字节"记忆时代消失，记录便捷的同时能发挥想象的空间变得逼仄。

人类的进步与发展依靠的是在回忆与反思的基础上建立"文化空间"确立价值准绳从而筹划社会的发展走向，数字时代信息含量的无限多与人的时间与注意力的有限性形成明显的冲突，多任务处理使得人的注意力分散，注意力首先影响的是人的深度思考能力。人脑记忆因"云端"的替代而变得越来越短暂且无关紧要，深入思考与抽象分析能力被更加表象且碎片化的直观可感的浅层记忆所取代，商业利益与吸引眼球成为网络推手、流量网红的主要诉求。热点新闻事件热度高凉得快，记忆变得短暂无序。人们在处理信息过程之中保持着繁忙焦虑，但对深度思考没有任何意义。

4. 诗意的栖居吗?

海德格尔认为主客体分裂对立的思维，使得人被科学技术统治，"丧失了完满的人性，成为商品和工具"。而艺术因其超功利性成为海德格尔拯救现代社会的药方，将技术与艺术对立起来显然是不合理的，但不可否认海德格尔指出的问题是有价值的，回到本真状态，"聆听'存在'呼唤"，以充满劳绩的自由创造，丰富繁荣世界，"使生命自然自由和谐地发展"。[17]

4.1 在场与缺席

元宇宙通过塑造一个可自由选择的打通虚拟与现实的数字"身份"，将现实社会关系中的关键要素复制到虚拟世界，打破时空限制，身份、年龄、职业、性别都可以重新选择；酒吧、聊天室、演唱会、比赛、旅游景点等多元化的社交场景，达成随时随地的多场景即时社交。元宇宙是开放的编辑世界，AI与UGC驱动生成庞大的地理空间与丰富的场景供用户选择、探索、创造。

元宇宙中的社交丰富多元，是现实社交场域的"镜像"，通过虚拟技术进入沉浸式社交场景，人从"拇指"中解放出来，触觉的体验转换为各感官的多样统一。身体缺席一旦转化为交流的在场，人们就由被动的旁观者变为主动的参与者，不再置身事外地旁观整个社交进程，从而创造了更多与他人建立关系的机会，易于形成多元、持久的社交关系链，获得在新型社交场景中的沉浸式体验。其逼真性有效弥补了现实身体的缺位，制造现实的在场感，打造一种甚至可以超越现实体验的拟体验。这样基于身体感官在场的社交互动消除了虚拟空间与现实空间的界限感，满足了人们对情感交流的期待。

然而元宇宙带来时间与空间疆界消失的同时可能又会制造出新的壁垒，在元宇宙中，人与人之间体验的差异变成设备的差异而非人的差异，设备的好坏决定了在元宇宙中的体验，VR等相关产品"要像手机一样成为高渗透率的消费电子产品的话，需要具备低成本、实用性、刚需性等特征"。[18] 到2050年中国"将是世界上老年人口最多的国家，"[19] 对40、50后及更年长的数字难民群体来说，信息与技术的更新迭代的速度远远超过了他们接受与理解信息的能力，先进技术主要服务于具有较高消费实力的精英、青年群体，年长者成为信息时代的透明人而被逐渐边缘化。元宇宙作为众多技术的整合，也应考虑到这些"沉默的大多数"，给予他们更多的关照，打造无门槛、无排斥的元宇宙景观，满足全体社会成员的诉求。

4.2 赋权与制约

元宇宙时代，到底是人类文明的进步还是危机？人们是否变得更加的自由了？元宇宙作为一个未知领域，它最后会被构造和发展成什么形态还未可知。一方面元宇宙与现实高度同步具有超高的拟真度，降低了地理、生理等现实因素对人的限制，能凭借自己的想象游戏化地尝试，满足了人精神上的极大自由。可以利用技术对一些实践成本高的行为进行结果预测，在仿真条件下进行职业训练，从而节约成本。另一方面，元宇宙的维系发展需要VR/AR、计算力、大数据、内容IP、数字孪生、区块链、集成电路、通信组件、新型显示系统、混合现实设备、精密自由曲面光学系统、高像素高清晰摄像头等网络技术以及电力、能源物理形态的资源支持，具有唯物性的一面，与现实生活具有双向影响，人们生活被改变的同时也会带来碳排放量增加等现实影响。

元宇宙是PGC与UGC共同打造的沉浸式虚拟数字化平台，基本经济形态是观念经济、虚拟货币。当用户在元宇宙平台进行文化的创造、抒发情感、建立社交、寻求认同时候，“情动于中而形于言”，是人自我个性的展示，体现的是人的本质力量对象化过程，这一过程极大地解放了人的主体性，满足了人的精神自由，与康德所认为的早期艺术产生于人的游戏冲动有着内在的一致性。

元宇宙沉浸化的虚拟体验容易带来沉迷的风险，“表面上是在享受免费的消遣和娱乐，实则却是在为互联网平台免费生产内容，进行无偿或者收益与付出极其不对称的数字劳动。”[20]用户所进行的生产都是一种免费劳动和情感劳动，背后是资本势力的隐蔽剥削，隐含地控制着人们的行为，用户并不是被媒介资本雇佣的正式劳工，但却要随时随地以终端或设备作为生产工具，为数字资本产出非物质的内容和服务产品，其成果被媒介资本或者技术设计者无偿攫取作为获取剩余价值的来源。用户所得到的自由只是被资本大环境支配下戴着镣铐跳舞的自由。

结语

媒介时代，需要对更多值得回忆的东西进行甄选和维护，恩格斯很早就指出：“文化上的每一个进步，都是迈向自由的一步”[21]。如果技术的发展意义和目的消失了，那么漫步在文明中就如同漫步在遗迹和废墟中。新兴技术的核心目标“都应是为了让人获得一个健全的信息环境与社会环境，为人的自由、均衡发展提供更好的铺垫”。[22] 媒

参考文献

[1][6] 喻国明，耿晓梦．何以“元宇宙”：媒介化社会的未来生态图景 [J]. 新疆师范大学学报（哲学社会科学版）:1–8[2022–02–15].

[2] 朱毅诚．学界业界深度解读元宇宙 [N]. 中国新闻出版广电报，2021–11–10（003）.

[3]“元宇宙”热概念的冷思考，没有人比资本和科技巨头更懂它 [EB/OL].https：//mp.weixin.qq.com/s/Xze6JxffGEmqVaDqufgQTw.

[4][美] 尼尔・斯蒂芬森．雪崩 [M]. 郭泽译，成都：四川科学技术出版社，2018.

[5] 清华大学新闻与传播学院新媒体研究中心 .2020—2021 年元宇宙发展研究报告 [R]，2021.

[7]Anne Freidberg.The Virtual Window：From Alberti to Microsoft[M].Massachusetts Cambridge：MIT Press，2008：76.

[8][法] 吉尔・德勒兹．差异与重复 [M]. 安靖，张子岳，译．上海：华东师范大学出版社，2019：79.

[9] 王百娣．新媒介文学生成与传播研究 [D]. 沈阳：辽宁大学，2019：50.

[10][美]M・H 艾布拉姆斯．镜与灯 [M]. 郦稚牛，张照进，童庆生译，北京：北京大学出版社，2004：5.

[11] 马新国．西方文论史 [M]. 北京：高等教育出版社，2015：538.

[12] 李海东，周茂．区块链技术在融媒体平台的应用探究 [J]. 中国传媒科技，2021（11）：17–19.

[13] 郭全中 .NFT 及其未来 [J]. 新闻爱好者，2021（11）：36–40.

[14] 刘海龙．像爱护爱豆一样爱国：新媒体与“粉丝民族主义”的诞生 [J]. 现代传播（中国传媒大学学报），2017（4）：27–36.

[15] 王立波．计算机技术与新媒体的融合 [J]. 中国传媒科技，2021（11）：85–88.

[16][美] 尼古拉・尼葛洛庞蒂．数字化生存 [M]. 胡泳，范海燕译．海口：海南出版社，1997：17.

[17] 马新国．西方文论史 [M]. 北京：高等教育出版社，2015：416.

[18] 喻国明，未来媒介的进化逻辑：“人的连接”的迭代、重组与升维——从“场景时代”到“元宇宙”再到“心世界”的未来 [J]. 新闻界，2021（10）：54–60.

[19] 李汉东，赵少波，王玺，李赫扬．中国老龄化区域差异和变化趋势预测 [J]. 统计与决策，2021（3）：71–75.

[20] 江颖．数字劳工理论视域下网络用户的情感劳动 [J]. 新媒体研究，2020（6）：94–96+99.

[21][德] 马克思，恩格斯．马克思恩格斯选集 [M]. 北京：人民出版社：1972：120.

[22] 彭兰．连接与反连接：互联网法则的摇摆 [J]. 国际新闻界，2019（2）：20–37.

作者简介：刘亚楠（1999–），女，湖南永州，硕士研究生，研究方向：文艺传播方向；王月（1986–），女，河北邯郸，副教授，研究方向：新闻传播教育。

（责任编辑：李净）